BANDAI

DIGIMON

8+
#41850

The Digital Monster You Train for Action!
Le monstre numérique que vous formez pour l'action !
¡El Monstruo Digital que entrenas para la acción!

INSTRUCTION MANUAL | MANUEL D'INSTRUCTIONS | MANUAL DE INSTRUCCIÓN

Actual product size, color, and style may vary from images in the manual • Taille réelle du produit, couleur et style pouvant varier des images du manuel • Tamaño, color y estilo real del producto pueden ser diferentes de las imágenes en el manual

DISCLAIMER

⚠ Warning: Changes or modifications to this unit not expressly approved by the party responsible for compliance could void the user's authority to operate the equipment. NOTE: This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures- Reorient or relocate the receiving antenna. Increase the separation between the equipment and receiver. Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected. Consult the dealer or an experienced radio TV / technician for help. Shielded cables must be used with this unit to ensure compliance with the Class B FCC limits. This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions: (1) this device may not cause harmful interference, and (2) this device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation. CAN ICES-3 (B)/NMB-3(B).

RENONCIATION

⚠ Avertissement : Les changements ou modifications de cet appareil non expressément autorisés par le tiers responsable de la conformité peuvent annuler l'autorité de l'utilisateur à faire fonctionner cet appareil. REMARQUE : Cet appareil a été testé et est jugé conforme aux limites des appareils numériques de classe B, conformément à la partie 15 des règles de la FCC. Ces limites sont conçues pour fournir une protection raisonnable contre le brouillage préjudiciable dans une installation résidentielle. Cet appareil produit, utilise et peut émettre une énergie de radiofréquence et, s'il n'est pas installé et utilisé conformément aux directives, peut causer un brouillage préjudiciable aux communications radio. Toutefois, il n'y a aucune garantie que le brouillage ne surviendra pas dans une installation particulière. Si cet appareil cause un brouillage préjudiciable à la réception de la radio ou de la télévision ; ce qui peut être déterminé en éteignant l'appareil et en le rallumant, l'utilisateur devra essayer de corriger le brouillage par l'une ou l'autre des mesures suivantes : - Réorienter ou resituer l'antenne de réception. Accroître la distance entre le matériel et le récepteur. Brancher l'appareil dans une prise sur un circuit autre que celui auquel le récepteur est branché. Consulter le détaillant ou un technicien de radio/télévision expérimenté pour obtenir de l'aide. Des câbles blindés doivent être utilisés avec cet appareil pour garantir la conformité aux limites de la FCC pour les appareils de classe B. Cet appareil est conforme à la partie 15 des règles de la FCC. Le fonctionnement est sujet aux deux conditions suivantes : (1) cet appareil ne doit pas causer de brouillage préjudiciable et (2) cet appareil doit accepter tout brouillage reçu, incluant les brouillages qui peuvent causer un mauvais fonctionnement. CAN ICES-3 (B)/NMB-3(B).

DESCARGO DE RESPONSABILIDAD

⚠ Advertencia: Todo cambio o modificación a esta unidad que no haya sido expresamente aprobada por la parte responsable del cumplimiento puede anular la autoridad del usuario a operar este aparato. NOTA: Este aparato ha pasado pruebas y se ha encontrado que cumple con los límites para aparatos digitales de Clase B, conforme a la Parte 15 de las reglas de la FCC. Estos límites han sido diseñados para ofrecer una protección razonable contra interferencias perjudiciales en una instalación residencial. Este aparato genera, usa y puede irradiar energía de radiofrecuencia y si no se instala y se utiliza conforme a las instrucciones, puede provocar una interferencia perjudicial a las comunicaciones de radio. Sin embargo, no se puede garantizar que no ocurra ese tipo de interferencia en una instalación en particular. Si este aparato provoca interferencia perjudicial a la recepción de radio o televisión, lo cual se puede determinar al encender y apagar el aparato, se recomienda que el usuario trate de corregir la interferencia mediante una o más de las medidas siguientes: Cambiar la orientación o la ubicación de la antena receptora. Aumentar la separación entre el aparato y el receptor. Conectar el aparato a una toma de corriente o a un circuito diferente del cual esté conectado el receptor. Consultar con el concesionario o con un técnico con experiencia en radio/TV. Para asegurarse del cumplimiento con los límites de la FCC para la Clase B, esta unidad se debe usar con cables blindados. Este aparato cumple con la Parte 15 de las Reglas de la FCC. Su operación está sujeta a las dos condiciones siguientes: (1) este aparato no puede provocar interferencia perjudicial, y (2) este aparato debe aceptar toda interferencia recibida, incluyendo la interferencia que pueda provocar un funcionamiento no deseado. CAN ICES-3 (B)/NMB-3(B).

[PRECAUTIONS]

- Not responsible for lost data.
- This product is made with intricate parts. It could break if you add unnecessary force or drop it.
- This product is also made with intricate electrical parts. Please refrain from dropping, getting it wet or taking it apart. Do not store in very high or low temperature places.
- Please do not leave the product on resin sofas, sheets or tiles for a long period of time. It may stain them.
- Do not pull too hard or bend the parts.
- The installed batteries are for testing. Please change them when the screen starts blurring (page 37).
- Keep batteries aways from children. Battery may be harmful if swallowed. Remove and dispose of used or exhausted batteries properly. Remove battery when not in use or discharged. Battery is to be inserted with the correct polarity; the supply terminals are not to be short-circuited.

[PRÉCAUTIONS]

- Non responsable de la perte de données.
- Ce produit comporte des pièces complexes. Il pourrait casser si vous exerciez une force excessive ou si vous l'échappiez.
- Ce produit comporte également des pièces électriques complexes. Ne l'échappez pas, ne le mouillez pas ou ne le démontez pas. Ne le rangez pas à des températures très élevées ou très basses.
- Ne laissez pas le produit sur des sofas, draps ou carreaux en résine pendant de longues périodes. Il pourrait les tacher.
- Ne tirez pas trop fort sur les pièces et ne les fléchissez pas.
- Les piles déjà insérées servent aux essais. Veuillez les changer lorsque l'écran commence à devenir flou (page 37).
- Gardez les piles hors de la portée des enfants. La pile peut être nocive si elle est avalée. Retirez et jetez de manière adéquate les piles usagées ou déchargées. Retirez les piles après l'utilisation ou si elles sont déchargées. La pile doit être insérée en respectant la polarité ; les bornes d'alimentation ne doivent pas être court-circuitées.

[PRECAUCIONES]

- No responsable de la pérdida de datos.
- Este producto está hecho con piezas intricadas. Se puede romper si se aplica una fuerza innecesaria o si se deja caer.
- Este producto también está hecho con piezas eléctricas intricadas. No dejar que se caiga, que se moje y no desarmarlo. No se debe guardar en lugares con temperaturas muy altas o muy bajas.
- Es importante no dejar el producto sobre sofás, sábanas o baldosas de resina por un período de tiempo largo, ya que se pueden manchar.
- No tirar demasiado fuerte ni doblar las piezas.
- Las pilas instaladas son para fines de prueba. Es importante cambiarlas cuando la pantalla se vea borrosa (página 37).
- Mantener las pilas alejadas de los niños. Las pilas pueden ser nocivas si se ingieren. Retirar y descartar debidamente las pilas usadas o agotadas. Retirar las pilas cuando no se estén usando o estén agotadas. La pila se debe insertar con la polaridad correcta; no se deben poner los bornes de suministro en cortocircuito.

TABLE OF CONTENTS

1. Instructions..... 06
2. Activation..... 07
3. Clock..... 09
4. Raising 2 DigiMons..... 10
5. Icons..... 11
   - A. Health
   - B. Feed
   - C. Train
   - D. DigiVice Battle
   - E. Flush
   - F. Lights
   - G. Medical Attention
   - H. Album
   - I. Two DigiVice Communication
   - J. Alert
6. Death of DigiMons..... 33
7. Selecting a DigiMon Egg..... 33
8. Sound (on / off)..... 34
9. Evolution of DigiMons..... 35
10. Special Secrets!..... 36
11. Changing Batteries..... 37
12. Load/Reset..... 38
13. When to Reset..... 38
14. Additional Information..... 39

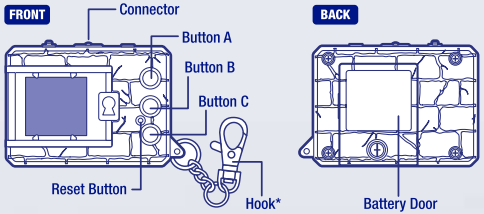
TABLE DES MATIÈRES

1. Instructions..... 06
2. Activation..... 07
3. Horloge..... 09
4. Élever 2 DigiMons..... 10
5. Icônes..... 11
   - A. Santé
   - B. Nourriture
   - C. Entraînement
   - D. Combat DigiVice
   - E. Nettoyage
   - F. Lumières
   - G. Soins médicaux
   - H. Album
   - I. Communication avec deux DigiVices
   - J. Alerte
6. Décès des DigiMons..... 33
7. Sélection d'un Œuf DigiMon.... 33
8. Son (allumé / éteint)..... 34
9. Évolution des DigiMons..... 35
10. Secrets Spéciaux !..... 36
11. Remplacement des Piles..... 37
12. Charge/Réinitialisation..... 38
13. Quand Réinitialiser..... 38
14. Informations Supplémentaires..... 39

ÍNDICE

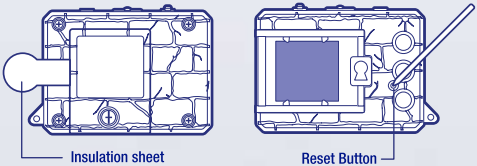
1. Instrucciones..... 06
2. Activación..... 07
3. Reloj..... 09
4. Cría de 2 DigiMons..... 10
5. Iconos..... 11
   - A. Salud
   - B. Alimentación
   - C. Entrenamiento
   - D. Combate DigiVice
   - E. Descarga
   - F. Luces
   - G. Cuidado médico
   - H. Álbum
   - I. Comunicación de dos DigiVice
   - J. Alerta
6. Muerte de DigiMons..... 33
7. Selección de un Huevo de DigiMon..... 33
8. Sonido (activar / desactivar).... 34
9. Evolución de DigiMons..... 35
10. ¡Secretos Especiales!..... 36
11. Cambio de Pilas..... 37
12. Cargar/Restablecer..... 38
13. Cuándo Restablecer..... 38
14. Información Adicional..... 39

1. INSTRUCTIONS

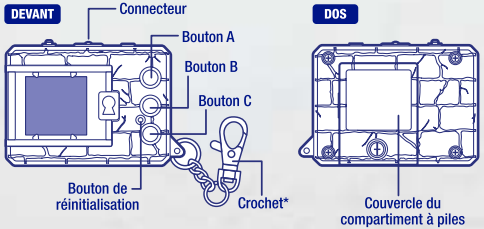


2. ACTIVATION

1. Remove insulation sheet (pull tab from the back of the unit). Device will beep and DigiMon 20th will appear on screen.
2. **RESET:** Press the reset button with a thin tip object like a pen or pencil. Gently press the reset button to avoid damaging the device.

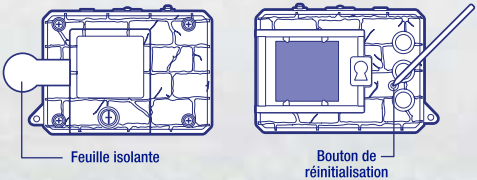


1. INSTRUCTIONS

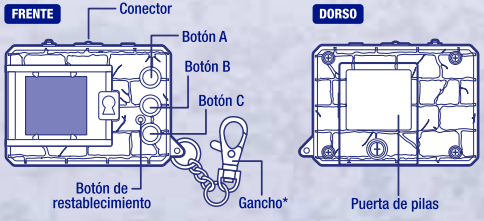


2. ACTIVATION

1. Retirez la feuille isolante (tirez la languette au dos de l'appareil). L'appareil émettra un bip et « DigiMon 20th » apparaîtra à l'écran.
2. **RÉINITIALISATION :** Appuyez sur le bouton de réinitialisation avec un objet à pointe mince, comme un stylo ou un crayon. Appuyez délicatement sur bouton de réinitialisation pour ne pas abîmer l'appareil.



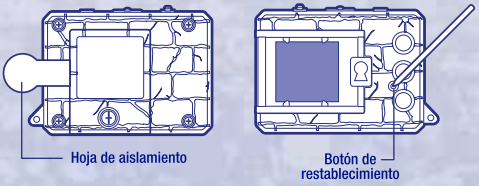
1. INSTRUCCIONES



*Tirar de la palanca para abrir el gancho

2. ACTIVACIÓN

1. Retira la hoja de aislamiento (tira de la lengüeta en la parte posterior de la unidad). El aparato emitirá un pitido y DigiMon 20 aparecerá en la pantalla.
2. **RESTABLECIMIENTO:** Oprime el botón de restablecimiento con un objeto de punta fina como un lapicero o un lápiz. Oprime el botón de restablecimiento suavemente para no dañar el aparato.



❸ **NAMING:** Press **A**, **B** or **C** to enter naming function. While blinking, pressing **A** selects letter, pressing **B** confirms selection, pressing **C** returns to the previous letter.

After 4 entries a confirmation screen will appear. To finalize the name press **B**.

- Holding **A** down will rapidly advance the letter.
- If no entry is made, the screen will not advance to the confirmation page.
- You will not be able to rename your DigiVice once the name has been confirmed.

❹ **CLOCK SETTING:** Pressing **A** adjusts the hour, **B** adjusts the minutes, **C** confirms selection.

***To rapidly advance the hour hold down A or advance minutes by holding down B.**

❺ Hatching DigiMons: After confirming the name and setting the clock, a DigiMon egg will appear and hatch after one minute.

❸ **DONNER UN NOM :** Appuyez sur le bouton **A**, **B** ou **C** pour donner un nom. Lorsque l'écran clignote, appuyez sur **A** pour sélectionner une lettre, appuyez sur **B** pour confirmer la sélection, appuyez sur **C** pour revenir à la lettre précédente.

Après 4 entrées, un écran de confirmation s'affiche. Pour terminer le nom, appuyez sur **B**.

- Appuyez sur **A** en le maintenant enfoncé pour faire défiler rapidement les lettres.
- Si aucune saisie n'est effectuée, l'écran n'avancera pas à la page de confirmation.
- Vous ne pourrez pas donner un autre nom à votre DigiVice une fois le nom confirmé.

❹ **RÉGLAGE DE L'HORLOGE :** Appuyez sur **A** pour régler l'heure, appuyez sur **B** pour régler les minutes, **C** confirme la sélection.

***Pour avancer rapidement l'heure, appuyez sur A et maintenez-le enfoncé ou avancez les minutes en appuyant sur B et en le maintenant enfoncé.**

❺ Éclosion des DigiMons : Après avoir confirmé le nom et avoir réglé l'horloge, un œuf DigiMon apparaîtra et éclora après une minute.

❸ **NOMBRAR:** Pulsa **A**, **B** o **C** para ingresar a la función de nombrar. Mientras está brillando intermitentemente, si se pulsa **A** se selecciona una letra, si se pulsa **B** se confirma la selección y si se pulsa **C** se regresa a la letra anterior.

Después de 4 entradas aparecerá una pantalla de confirmación. Para finalizar el nombre, pulsa **B**.

- Si se mantiene **A** oprimido, se avanzarán las letras rápidamente.
- Si no hace una entrada, la pantalla no avanzará a la página de confirmación.
- No podrás cambiar el nombre de tu DigiVice después de que se haya confirmado su nombre.

❹ **CONFIGURACIÓN DEL RELOJ:** Si se pulsa **A** se ajusta la hora, **B** ajusta los minutos, **C** confirma la selección.

***Para avanzar la hora rápidamente, mantén A oprimido; para avanzar los minutos, mantén B oprimido.**

❺ Nacimiento de DigiMons: Después de confirmar el nombre y de configurar el reloj, aparecerá un huevo de DigiMon y el cascarón se romperá después de un minuto.

3. CLOCK

- **CHECKING CLOCK:** Press **B** on the base screen (not choosing any icons), to view the clock. Press **B** again to return to the base screen.

- **CHANGING THE TIME SETTING:** On the clock screen, press **A** & **C** buttons simultaneously to adjust the clock. Proceed to follow the ❹ **CLOCK SETTING** instructions on page 8.

3. HORLOGE

- **VÉRIFICATION DE L'HORLOGE :** Appuyez sur **B** à l'écran principal (sans choisir d'icônes), pour voir l'horloge. Appuyez sur **B** à nouveau pour retourner à l'écran principal.

- **CHANGER LE RÉGLAGE DE L'HEURE :** À l'écran d'horloge, appuyez sur les boutons **A** et **C** simultanément pour régler l'horloge. Passez aux instructions « ❹ **RÉGLAGE DE L'HORLOGE** » de la page 8.

3. RELOJ

- **CHEQUEO DEL RELOJ:** Pulsa **B** en la pantalla de base (sin seleccionar ningún icono), para visualizar el reloj. Pulsa **B** nuevamente para regresar a la pantalla de base.screen.

- **CAMBIO DE HORARIO:** En la pantalla del reloj, pulsa los botones A y C simultáneamente para regular el reloj. Continúa y sigue las instrucciones de ❹ **CONFIGURACIÓN DEL RELOJ** en la página 8.

4. RAISING 2 DIGIMONS

Once your first DigiMon grows up a second egg will appear. From the base screen, press **C** to change the egg type.

Select the second egg type by pressing **A** and **B** together, select by pressing **A**, confirm by press **B**. Wait for 1 minute and the egg will hatch into your second DigiMon.

After you have 2 DigiMons, you will be able to change the base screen.

4. ÉLEVER 2 DIGIMONS

Lorsque votre premier DigiMon aura grandi, un deuxième œuf apparaîtra. À l'écran principal, appuyez sur **C** pour changer le type d'œuf.

Sélectionnez le deuxième type d'œuf en appuyant sur **A** et **B** simultanément, sélectionnez en appuyant sur **A**, confirmez-le en appuyant sur **B**. Attendez 1 minute et l'œuf éclora dans votre deuxième DigiMon.

Lorsque vous aurez 2 DigiMons, vous pourrez changer l'écran principal.

4. CRIA DE 2 DIGIMONS

Cuando tu primer DigiMon crezca, aparecerá un segundo huevo. Desde la pantalla de base, pulsa **C** para cambiar el tipo de huevo.

Selecciona el segundo tipo de huevo pulsando **A** y **B** simultáneamente, selecciona pulsando **A**, confirma pulsando **B**. Espera 1 minuto y el cascarón del huevo se romperá para hacer nacer a tu segundo DigiMon.

Después de que tengas 2 DigiMons, podrás cambiar la pantalla de base.

5. ICONS

- **A HEALTH** (weight, age, hunger level)
- **B FEED** (food & protein)
- **C TRAIN**
- **D DIGIVICE BATTLE**
- **E FLUSH**
- **F LIGHTS** (wake up/put to sleep)
- **G MEDICAL ATTENTION** (heal wounds)
- **H ALBUM** (Images of your DigiMons)
- **I TWO DIGIVICE COMMUNICATION**
- **J ALERT** (alarms when the DigiMon needs attention)

A. HEALTH

Check the health of your DigiMon: Press **A** until the HEALTH icon is highlighted, then press **B** to confirm selection. Pressing **C** returns to the base screen.

***If 2 DigiMons appear simultaneously, you will see the status of the left one first.**

5. ICÔNES

- **A SANTÉ** (poids, âge, niveau de faim)
- **B NOURRITURE** (aliments et protéines)
- **C ENTRAÎNEMENT**
- **D COMBAT DIGIVICE**
- **E NETTOYAGE**
- **F LUMIÈRES** (réveiller/endormir)
- **G SOINS MÉDICAUX** (guérir les blessures)
- **H ALBUM** (images de vos DigiMons)
- **I COMMUNICATION AVEC DEUX DIGIVICES**
- **J ALERTE** (alarmes lorsque le DigiMon a besoin d'attention)

A. SANTÉ

Vérifiez la santé de votre DigiMon : Appuyez sur **A** jusqu'à ce que l'icône de SANTÉ soit mise en évidence, appuyez ensuite sur **B** pour confirmer la sélection. Le fait d'appuyer sur **C** retourne à l'écran principal.

***Si 2 DigiMons apparaissent simultanément, vous verrez l'état de celui de gauche en premier.**

5. ICONOS

- **A SALUD** (peso, edad, nivel de hambre)
- **B ALIMENTACIÓN** (ALIMENTO Y PROTEÍNA)
- **C TRAIN**
- **D COMBATE DIGIVICE**
- **E DESCARGA**
- **F LUCES** (despertar/poner a dormir)
- **G CUIDADO MÉDICO** (curar heridas)
- **H ÁLBUM** (imágenes de tus DigiMons)
- **I COMUNICACIÓN DE DOS DIGIVICE**
- **J ALERTA** (alarmas cuando DigiMon necesita atención)

A. SALUD

Chequea la salud de tu DigiMon: Pulsa **A** hasta que el icono de SALUD quede realzado, luego pulsa **B** para confirmar tu selección. Si pulsas **C** regresarás a la pantalla de base.

***Si 2 DigiMons aparecen simultáneamente, primero verás el estado del que está a izquierda.**

❶ DIGIMON NAME

Your DigiMon's name will scroll past.

❷ AGE & WEIGHT

Check the status of your DigiMon's growth.

❸ HUNGER

Check how hungry your DigiMon is. His hearts will fill in as he eats and will all be full when he is no longer hungry.

❹ STRENGTH

Check how strong your DigiMon is. Hearts fill in as he becomes stronger.

❺ EFFORT

Training your DigiMon 4 times will fill in 1 heart.

❻ DP

The more bars highlighted the better your DigiMon will battle.

❼ SINGLE BATTLE WIN PERCENTAGE

❽ TAG BATTLE WIN PERCENTAGE

❶ NOM DU DIGIMON

Le nom de votre DigiMon défilera.

❷ ÂGE ET POIDS

Vérifiez l'état de croissance de votre DigiMon.

❸ FAIM

Vérifiez si votre DigiMon a faim. Ses cœurs se rempliront lorsqu'il mangera et ils seront pleins lorsqu'il n'aura plus faim.

❹ FORCE

Vérifiez la force de votre DigiMon. Les cœurs se remplissent lorsqu'il devient plus fort.

❺ EFFORT

Entraîner votre DigiMon 4 fois remplira 1 cœur.

❻ DP

Plus il y a de barres mises en évidence, meilleur votre DigiMon sera au combat.

❼

POURCENTAGE DE VICTOIRES DE COMBATS UNITAIRES

❽

POURCENTAGE DE VICTOIRES DE COMBATS DE POURSUITE

❶ NOMBRE DEL DIGIMON

El nombre de tu DigiMon se desplazará.

❷ EDAD Y PESO

Chequea el estado de crecimiento de tu DigiMon.

❸ HAMBRE

Chequea cuánto hambre tiene tu DigiMon. Sus corazones se llenarán a medida que come y todos estarán llenos cuando ya no tenga hambre.

❹ FUERZA

Chequea cuánta fuerza tiene tu DigiMon. Los corazones se llenan a medida que se vuelve más fuerte.

❺ ESFUERZO

Si entrenas a tu DigiMon 4 veces, se llenará 1 corazón.

❻ DP

Cuantas más barras estén realzadas, mejor combatirá tu DigiMon.

❼

PORCENTAJE DE TRIUNFO EN UN COMBATE SINGULAR

❽

PORCENTAJE DE TRIUNFO EN COMBATE EN TÁNDEM

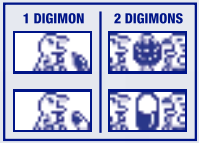
B. FEED

Press **A** until the FEED icon is highlighted, then press **B** to confirm selection. Pressing **C** returns to the base screen.

Press **A** to select food or protein, press **B** to confirm selection.

FOOD (1 OR 2 DIGIMONS): Each food fills in one heart on the hunger gauge. When full your DigiMon will not eat.

PROTEIN (1 OR 2 DIGIMONS): 4 proteins fill one bar on the DP gauge. When full your DigiMon will not eat more protein.



***As your DigiMon grows he will eat more.**
***For 2 DigiMons, once one is full, the other is able to eat.**

NOTE: Feeding too much protein is not good for your DigiMon.

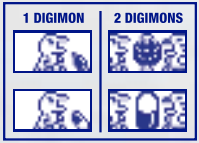
B. NOURRITURE

Appuyez sur **A** jusqu'à ce que l'icône de NOURRITURE soit mise en évidence, appuyez ensuite sur **B** pour confirmer la sélection. Appuyer sur **C** retourne à l'écran principal.

Appuyez sur **A** pour sélectionner les aliments ou les protéines, appuyez sur **B** pour confirmer la sélection.

NOURRITURE (1 OU 2 DIGIMONS) : Chaque aliment remplit un cœur de la jauge de faim. Lorsque votre DigiMon n'aura plus faim, il ne mangera pas.

PROTÉINES (1 OU 2 DIGIMONS) : 4 protéines remplissent une barre de la jauge DP. Lorsque votre DigiMon n'aura plus faim, il ne mangera pas d'autres protéines.



***Lorsque votre DigiMon aura grandi, il mangera davantage.**
***Pour 2 DigiMons, lorsque l'un d'eux sera rassasié, l'autre pourra manger.**

REMARQUE : Il n'est pas bon de donner trop de protéines à votre DigiMon.

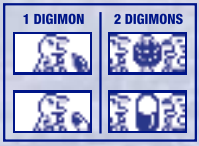
B. ALIMENTACIÓN

Pulsa **A** hasta que quede realzado el icono de Alimentación, luego pulsa **B** para confirmar la selección. Pulsa **C** para regresar a la pantalla de base.

Pulsa **A** para seleccionar alimento o proteína, pulsa **B** para confirmar la selección.

ALIMENTO (1 O 2 DIGIMONS): Cada comida llena un corazón en el medidor de hambre. Cuando esté lleno, tu DigiMon no comerá.

PROTEÍNA (1 O 2 DIGIMONS): 4 proteínas llenan una barra en el medidor DP. Cuando esté lleno tu DigiMon no comerá más proteína.



***A medida que tu DigiMon crezca, comerá más.**
***Para 2 DigiMons, cuando uno está lleno, el otro puede comer.**

NOTA: No es bueno para tu DigiMon que lo alimentes con demasiada proteína.

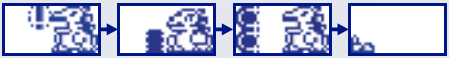
C. TRAIN

Press **A** until the TRAIN icon is highlighted, then press **B**. Pressing **C** returns to the base screen.

- Pressing **C** stops the training.
- DigiMon will not benefit from the training if it is stopped.

[SINGLE TRAINING BEGINS WHEN 1 DIGIMON IS SHOWN]

When the "!" icon appears, press the **A** button repeatedly to increase the DigiMon's training power. The more wall your DigiMon destroys, the more effort he will gain.



***You must destroy some of the wall to increase your DigiMon's effort.**

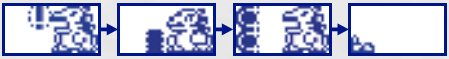
C. ENTRAÎNEMENT

Appuyez sur **A** lorsque l'icône d'ENTRAÎNEMENT est mise en évidence, appuyez ensuite sur **B**. Le fait d'appuyer sur **C** retourne à l'écran principal.

- Appuyer sur **C** arrête l'entraînement.
- DigiMon ne bénéficiera pas de l'entraînement s'il est arrêté.

[L'ENTRAÎNEMENT UNITAIRE DÉBUTE LORSQUE 1 DIGIMON EST MONTRÉ]

Lorsque l'icône « ! » s'affiche, appuyez sur le bouton **A** à plusieurs reprises pour accroître la puissance d'entraînement du DigiMon. Plus votre DigiMon détruit le mur, plus il gagne en efforts.



***Vous devez détruire une partie du mur pour augmenter les efforts de votre DigiMon.**

C. ENTRENAMIENTO

Oprime **A** hasta que quede realzado el icono de ENTRENAMIENTO, luego pulsa **B**. Pulsa **C** para regresar a la pantalla de base.

- Si pulsas **C** se detiene el entrenamiento.
- DigiMon no se beneficiará del entrenamiento si se detiene.

[EL ENTRENAMIENTO SINGULAR COMIENZA CUANDO APARECE 1 DIGIMON]

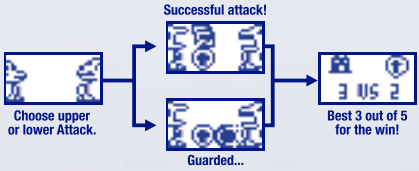
Cuando aparezca el icono "!", pulsa el botón **A** repetidamente para aumentar el poder de entrenamiento del DigiMon. Cuanto más muro destruya tu DigiMon, más esfuerzo ganará.

***Debes destruir parte del muro para aumentar el esfuerzo de tu DigiMon.**

[TAG TRAINING BEGINS WHEN 2 DIGIMONS ARE SHOWN]

Choose **A** for upper attack or **B** for lower attack. Divert assaults to increase your chance of victory!

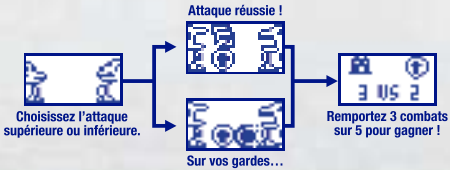
When you land an attack more than 3 times, you win! Tag training will grow the effort power of both DigiMons.



[L'ENTRAÎNEMENT DE POURSUITE COMMENCE LORSQUE 2 DIGIMONS SONT MONTRÉS]

Choisissez **A** pour l'attaque supérieure ou **B** pour l'attaque inférieure. Détournez les assauts pour accroître vos chances de gagner !

Lorsque vous attaquez avec succès plus de 3 fois, vous gagnez ! L'entraînement de poursuite augmentera la puissance des efforts des deux DigiMons.


Attaque réussie !
Choisissez l'attaque supérieure ou inférieure.
Sur vos gardes…
3 VS 2
Remportez 3 combats sur 5 pour gagner !

[EL ENTRENAMIENTO EN TÁNDEM COMIENZA CUANDO APARECEN 2 DIGIMONS]

Selecciona **A** para el ataque superior o **B** para el ataque inferior. ¡Desvía los asaltos para aumentar tu posibilidad de triunfo!

Cuando descargues un ataque más de 3 veces, ¡triunfarás! En entrenamiento en tándem aumentará el poder de esfuerzo de ambos DigiMons.

D. DIGIVICE BATTLE

To fight DigiMons that challenge you. You can choose between Single or Tag battle. Press **A** until the DIGIVICE BATTLE icon is highlighted, then press **B**. Pressing **C** returns to the base screen.

Common items

1. **Choose Single or Tag battle.**
2. **Select the DigiMon you would like to fight with. If Tag battle, you can choose either DigiMon you have.**
3. **Select if you want to start a new battle or continue a previous battle.**

D. COMBAT DIGIVICE

Pour combattre les DigiMons adversaires. Vous pouvez choisir entre un combat unitaire ou un combat de poursuite. Appuyez sur **A** jusqu'à ce que l'icône de COMBAT DIGIVICE unitaire soit mise en évidence, appuyez ensuite sur **B**. Le fait d'appuyer sur **C** retourne à l'écran principal.

Éléments communs

1. **Choisissez combat unitaire ou combat de poursuite.**
2. **Sélectionnez le DigiMon avec lequel vous voulez combattre. S'il s'agit du combat de poursuite, vous pouvez choisir l'un ou l'autre de vos DigiMons.**
3. **Sélectionnez si vous voulez commencer un nouveau combat ou poursuivre un combat précédent.**

D. COMBATE DIGIVICE

Para combatir DigiMons que te desafían. Puedes seleccionar entre un combate Singular o En tándem. Pulsa **A** hasta que quede realzado el icono de COMBATE DIGIVICE, luego pulsa **B**. Pulsa **C** para regresar a la pantalla de base.

Puntos comunes

1. **Selecciona combate Singular o En tándem.**
2. **Selecciona el DigiMon con el que quieres combatir. Si es un combate En tándem, puedes seleccionar cualquiera de los DigiMons que tengas.**
3. **Selecciona si deseas comenzar un nuevo combate o continuar un combate anterior.**

[SINGLE BATTLE STARTS WITH 10 HP]

When the "!" icon appears, press **A** repeatedly to increase your DigiMon's power. After the first attack your DigiMon will use his special powers and continue to fight automatically. The first DigiMon to deplete their opponent's HP or the one with the highest HP after 5-6 fights wins.

When the "!" icon appears. Press A repeatedly. Attack starts.

***Wait 3 seconds without pressing a button to view the winner.**

[TAG BATTLE STARTS WITH 30 HIT POINTS]

When the "!" icon appears, the power bar will begin moving up and down. Stop it by hitting either **A** or **B**. Once the power meter is stopped, press **A** repeatedly to increase power. After 3 seconds,

[LE COMBAT UNITAIRE COMMENCE AVEC 10 HP]

Lorsque l'icône « ! » s'affiche, appuyez sur **A** à plusieurs reprises pour accroître la puissance de votre DigiMon. Après la première attaque, votre DigiMon utilisera ses pouvoirs spéciaux et continuera de combattre automatiquement. Le premier DigiMon à épuiser les HP de son adversaire ou celui ayant le niveau HP le plus élevé après 5 ou 6 combats gagne.

Lorsque l'icône « ! » s'affiche. Appuyez sur A à plusieurs reprises. L'attaque commence.

***Attendez 3 secondes sans appuyer sur un bouton pour voir le gagnant.**

[LE COMBAT DE POURSUITE COMMENCE AVEC 30 POINTS DE COUPS]

Lorsque l'icône « ! » s'affiche, la barre de puissance commencera à monter et descendre. Arrêtez-la en appuyant soit sur **A**, soit sur **B**. Une fois le compteur de puissance arrêté, appuyez sur A à plusieurs reprises pour augmenter la puissance. Après 3 secondes,

[COMBATE SINGULAR COMIENZA CON 10 HP]

Cuando aparezca el icono "!", pulsa **A** repetidamente para aumentar el poder de tu DigiMon. Después del primer ataque, tu DigiMon utilizará sus poderes especiales y continuará combatiendo automáticamente. El primer DigiMon que agote los HP de su oponente o el que tenga los HP más altos después de 5-6 combates, será el ganador.

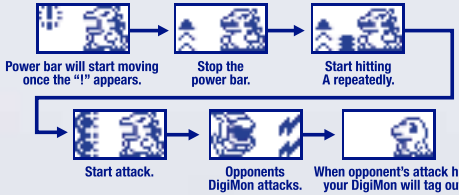
Cuando aparezca el icono "!" Pulsa A repetidamente. Ataque comienza.

***Espera 3 segundos sin oprimir un botón para ver al ganador.**

[COMBATE EN TÁNDEM COMIENZA CON 30 PUNTOS DE ATAQUE]

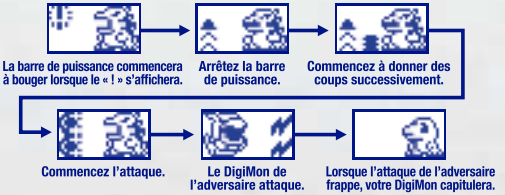
Cuando aparezca el icono "!", la barra de poder se moverá hacia arriba y hacia abajo. Detenla golpeando **A** o **B**. Cuando el contador de poder se haya detenido, pulsa **A** repetidamente para aumentar el poder. Después

the battle will start. When a DigiMon gets hit, it will tag out to change the DigiMon that is attacking. The first DigiMon to deplete their opponent's HP or the one with the highest HP after 5-6 fights wins.


Power bar will start moving once the "!" appears.
Stop the power bar.
Start hitting A repeatedly.
Start attack.
Opponents DigiMon attacks.
When opponent's attack hits, your DigiMon will tag out.

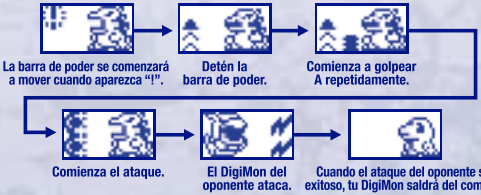
NOTE: Hitting **A** repeatedly makes your DigiMon attack with a higher power.
***15 seconds after you see "!", it will go to the next repetitive hit using one bar.**
*** If after 6 battles both DigiMons have the same HP, the battle is a tie.**

le combat commencera. Lorsqu'un DigiMon recevra un coup, il capitulera pour changer le DigiMon qui attaque. Le premier DigiMon à épuiser le HP de son adversaire ou celui ayant le HP le plus élevé après 5 à 6 combats gagne.


La barre de puissance commencera à bouger lorsque le « ! » s'affichera.
Arrêtez la barre de puissance.
Commencez à donner des coups successivement.
Commencez l'attaque.
Le DigiMon de l'adversaire attaque.
Lorsque l'attaque de l'adversaire frappe, votre DigiMon capitulera.

REMARQUE : Le fait d'appuyer sur A à plusieurs reprises augmentera la puissance d'attaque de votre DigiMon.
***15 secondes après avoir vu « ! », il passera au prochain coup répétitif en utilisant une barre.**
***Si après 6 combats, les deux DigiMons ont le même niveau de HP, le combat est à égalité.**

de 3 segundos, comenzará el combate. Cuando golpeen a un DigiMon, éste saldrá del combate para cambiar al DigiMon que esté atacando. El primer DigiMon que agote los HP de su oponente o que tenga los HP más altos después de 5-6 combates, será el ganador.


La barra de poder se comenzará a mover cuando aparezca "!".
Detén la barra de poder.
Comienza a golpear A repetidamente.
Comienza el ataque.
El DigiMon del oponente ataca.
Cuando el ataque del oponente sea exitoso, tu DigiMon saldrá del combate.

NOTA: Si pulsas **A** repetidamente, esto hará que tu DigiMon ataque con más poder.
***15 segundos después de que veas "!", pasará al próximo golpe repetitivo usando una barra.**
***Si después de 6 combates, ambos DigiMons tienen los mismos HP, el combate será un empate.**

[TAG TRAINING BEGINS WHEN 2 DIGIMONS ARE SHOWN]

WIN!
A DigiMon's win percentage affects their evolution.

LOSE!
When a DigiMon loses, it may get injured.

E. FLUSH

To pick up poop, press **A** until the FLUSH icon is highlighted, then press **B**.

[L'ENTRAÎNEMENT DE POURSUITE COMMENCE LORSQUE 2 DIGIMONS SONT AFFICHÉS]

VICTOIRE !
Le pourcentage de victoires d'un DigiMon influence son évolution.

DÉFAITE !
Lorsqu'un DigiMon perd, il peut être blessé.

E. NETTOYAGE

Pour ramasser les dégâts, appuyez sur **A** jusqu'à ce que l'icône de NETTOYAGE soit mise en évidence, appuyez ensuite sur **B**.

[ENTRENAMIENTO EN TÁNDEM COMIENZA CUANDO APARECEN 2 DIGIMONS]

¡TRIUNFO!
El porcentaje de triunfos de un DigiMon afecta su evolución.

¡DERROTA!
Cuando un DigiMon es derrotado, puede quedar herido.

E. DESCARGA

Para recoger el popo, pulsa **A** hasta que el icono de DESCARGA quede realzado, luego pulsa **B**.

F. LIGHTS

To wake up or put your DigiMon to sleep, press **A** until the LIGHT icon is highlighted, then press **B**.

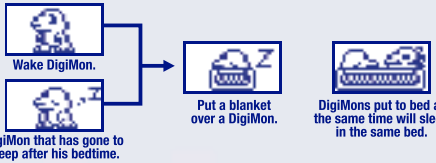
[WAKE UP DIGIMON]

After your DigiMon's bed time, you can make him stay up for an extra 15 minutes to take care of him (feeding, etc.).

DigiMons that have been woken up…can be cared for as usual.

[PUT YOUR DIGIMON TO BED]

You can put a blanket over your DigiMon while he's sleeping. You can also make your DigiMon take a 3 hour nap during the day.


Wake DigiMon.
DigiMon that has gone to sleep after his bedtime.
Put a blanket over a DigiMon.
DigiMons put to bed at the same time will sleep in the same bed.

*A DigiMon's power increases 10 when it sleeps for 1 hour. He will have full power after 3 hours of sleep.

*When DigiMons are infants they cannot sleep. DigiMons in stage II infancy can sleep but do not gain power from sleeping.

NOTE: When DigiMons are asleep, they do not get hungry or lose strength. If you can't take care of your DigiMon during the day, you should consider sending them to bed. Be careful though, naps make your DigiMon evolve slower.

F. LUMIÈRES

Pour réveiller ou endormir votre DigiMon, appuyez sur **A** jusqu'à ce que l'icône de LUMIÈRE soit mise en évidence, puis appuyez sur **B**.

[POUR RÉVEILLER DIGIMON]

Après l'heure du coucher de votre DigiMon, vous pouvez lui accorder 15 minutes de plus pour prendre soin de lui (pour le nourrir, etc.).

Vous pouvez prendre soin normalement des DigiMons qui sont réveillés.

[POUR METTRE VOTRE DIGIMON AU LIT]

Vous pouvez mettre une couverture sur votre DigiMon lorsqu'il dort. Vous pouvez aussi lui faire faire un somme pendant 3 heures durant la journée.

Réveiller DigiMon.
DigiMon qui est allé au lit après son heure de coucher.
Mettre une couverture sur un DigiMon.
Les DigiMons qui ont été mis au lit en même temps dormiront dans le même lit.

*La puissance d'un DigiMon augmente de 10 lorsqu'il dort pendant 1 heure. Il aura toute sa puissance après 3 heures de sommeil.

**Lorsque les DigiMons sont des bébés, ils ne peuvent pas dormir. Les DigiMons au deuxième stade de l'enfance peuvent dormir, mais ils ne gagnent pas de puissance durant leur sommeil.

REMARQUE : Lorsque les DigiMons dorment, ils n'ont pas faim ou ils ne perdent pas de force. Si vous ne pouvez pas prendre soin de votre DigiMon durant la journée, vous devriez songer à le mettre au lit. Mais, faites bien attention, les sommes peuvent ralentir l'évolution de votre DigiMon.

F. LUCES

Para despertar a tu DigiMon o para ponerlo a dormir, pulsa **A** hasta que el icono de LUZ quede realzado, luego pulsa **B**.

[DESPIERTA A DIGIMON]

Después de la hora de dormir de tu DigiMon, puedes dejar que se quede despierto otros 15 minutos para cuidarlo (alimentarlo, etc.)

Los DigiMons que se han despertado ... se pueden cuidar como de costumbre.

[PON TU DIGIMON A DORMIR]

Puedes poner una manta sobre tu DigiMon mientras está durmiendo. También puedes hacer que tu DigiMon tome una siesta de 3 horas durante el día.

DigiMon despierto.
DigiMon que se ha ido a dormir después de su hora de dormir.
Pon una manta sobre un DigiMon.
Los DigiMons que se ponen a dormir al mismo tiempo dormirán en la misma cama.

*El poder de un DigiMon aumenta 10 cuando duerme por 1 hora. Tendrá todo su poder después de haber dormido 3 horas.

*Cuando los DigiMons son bebés, no pueden dormir. Los DigiMons en la etapa II de infancia pueden dormir pero no adquieren poder por haber dormido.

NOTA: Cuando los DigiMons están dormidos, no tienen hambre ni pierden fuerza. Si no puedes cuidar a tu DigiMon durante el día, deberías considerar la posibilidad de acostarlo. Sin embargo, debes tener cuidado, ya que las siestas hacen que tu DigiMon se desarrolle más lentamente.

G. MEDICAL ATTENTION

If your DigiMon gets injured, you need to give him medical attention. To heal him, press **A** until the MEDIAL ATTENTION icon is highlighted, then press **B**. You need to continue treatment until the SKULL icon disappears. If you leave an injury untreated for too long your DigiMon could die.

Give your DigiMon medical attention when injured.

H. ALBUM

To see the names of the DigiMons you have raised, ones you have received or won in past battles, press **A** until the ALBUM icon is highlighted, then press **B** to confirm selection.

Album select screen 1 — **Album select screen 2**

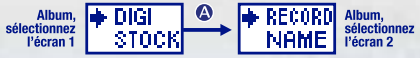
G. SOINS MÉDICAUX

Si votre DigiMon se blesse, vous devrez lui fournir des soins médicaux. Pour le guérir, appuyez sur **A** jusqu'à ce que l'icône de SOINS MÉDICAUX soit mise en évidence, puis appuyez sur **B**. Vous devriez continuer le traitement jusqu'à ce que l'icône de CRÂNE disparaisse. Si vous laissez une blessure non traitée pendant trop longtemps, votre DigiMon pourrait mourir.

Fournissez des soins médicaux à votre DigiMon lorsqu'il est blessé.

H. ALBUM

Pour voir les noms des DigiMons que vous avez élevés, ceux que vous avez reçus ou qui ont remporté les victoires des combats précédents, appuyez sur **A** jusqu'à ce que l'icône d'ALBUM soit mise en évidence, appuyez ensuite sur **B** pour confirmer la sélection.



Album, sélectionnez l'écran 1 — **Album, sélectionnez l'écran 2**

G. CUIDADO MÉDICO

Si tu DigiMon se lesiona, debes darle cuidado médico. Para curarlo, pulsa **A** hasta que el icono de CUIDADO MÉDICO quede realzado, luego pulsa **B**. Deberás continuar el tratamiento hasta que desaparezca el icono de la CALAVERA. Si dejas una herida sin tratamiento por mucho tiempo, tu DigiMon se podría morir.

Dale cuidado médico a tu DigiMon cuando esté lesionado.

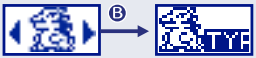
H. ÁLBUM

Para ver los nombres de los DigiMons que has criado, los que has recibido o los que has ganado en combates pasados, pulsa **A** hasta que el icono ÁLBUM quede realzado, luego pulsa **B** para confirmar la selección.

Álbum selecciona pantalla 1 — **Álbum selecciona pantalla 2**

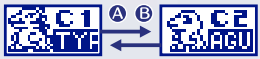
[DIGI]

View DigiMons you have raised in the album. You can choose the next one with **A**, and confirm with **B**, and then the name will appear.



[STOCK]

View DigiMons you have received as copies from your friends (page 29).



Stock of DigiMon 1 — **Stock of DigiMon 2**

Select screens by pressing A or B.

***Only 2 DigiMons can be held in the stock at the same time. To change to a 3rd DigiMon you will need to delete one currently in stock.**

[DIGI]

Voyez les DigiMons que vous avez élevés dans l'album. Vous pouvez choisir le prochain avec **A** et le confirmer avec **B**, puis le nom s'affichera.

[STOCK]

Voyez les DigiMons que vous avez reçus comme copies de vos amis (page 29).

Stock de DigiMon 1 — **Stock de DigiMon 2**

Sélectionnez les écrans en appuyant sur A ou B.

***Seulement 2 DigiMons peuvent être en stock en même temps. Pour changer à un 3e DigiMon, vous devrez en supprimer un présentement en stock.**

[DIGI]

Visualiza los DigiMons que has criado en el álbum. Tú puedes seleccionar el siguiente con **A**, y confirmar con **B**, y luego aparecerá el nombre.

[INVENTARIO]

Visualiza los DigiMons que has recibido como copias de tus amigos (página 29).

Inventario de DigiMon 1 — **Inventario de DigiMon 2**

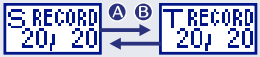
Selecciona las pantallas pulsando A o B.

***Sólo se pueden mantener 2 DigiMons en el inventario al mismo tiempo. Para cambiar a un tercer DigiMon, deberás borrar uno de los que estén actualmente en el inventario.**

[RECORD]

View your single or tag battle records (number of battles/number of wins). Select screens by pressing **A** or **B**.

Total number of battles/wins in single battle.



Total number of battles/wins in Tag battle.

[NAME]

Checking your name.

[REGISTRE]

Voyez vos registres de combats unitaires ou de combats de poursuite (nombre de combats/nombre de victoires). Sélectionnez les écrans en appuyant sur **A** ou **B**.

Nombre total de combats/victoires de combat unitaire.

Nombre total de combats/victoires de combat de poursuite.

[NOM]

Vérification de votre nom.

[RÉCORD]

Visualiza tus récords de combates singulares o en tándem (cantidad de combates/triunfos). Selecciona las pantallas pulsando **A** o **B**.

Cantidad total de combates/triunfos en combate singular.

Cantidad total de combates/triunfos en combates en tándem.

[NOMBRE]

Chequeo de tu nombre.

I. TWO DIGIVICE COMMUNICATION

Press **A** until the two DIGIVICE COMMUNICATION icon is highlighted, then press **B**. Pressing **C** returns to the base screen.

[SINGLE BATTLE BETWEEN 20TH VERSION DIGIMON]

Select “20th” then “SINGLE” and confirming each with **B**. Select the DigiMon you would like to battle, then follow the instructions on page 16. When “BATTLE” is shown on screen, connect two DigiVices together, as illustrated, and press **B** to start the battle.

I. COMMUNICATION AVEC DEUX DIGIVICES

Appuyez sur **A** jusqu’à ce que l’icône de COMMUNICATION AVEC DEUX DIGIVICES soit mise en évidence, puis appuyez sur **B**. Le fait d’appuyer sur **C** vous renvoie à l’écran principal.

[COMBAT UNITAIRE ENTRE LES DIGIMONS DE LA 20E VERSION]

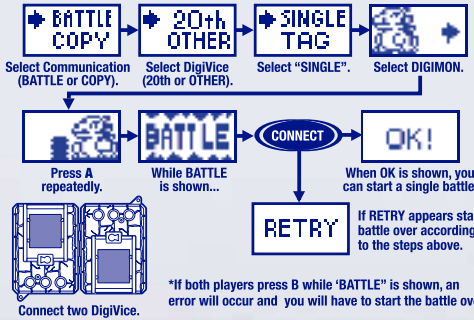
Sélectionnez « 20th », puis « SINGLE » et confirmez chacun avec **B**. Sélectionnez le DigiMon que vous aimeriez combattre, puis suivez les instructions de la page 16. Lorsque « BATTLE » est affiché à l’écran, connectez les deux DigiVices ensemble, tel qu’illustré, et appuyez sur **B** pour commencer le combat.

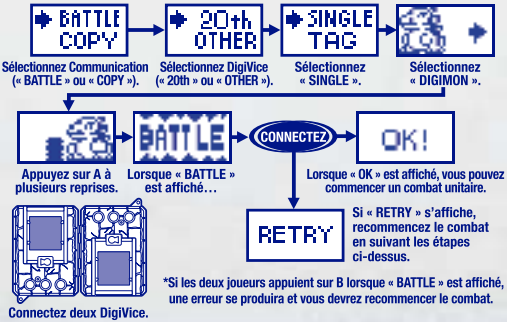
I. COMUNICACIÓN DE DOS DIGIVICE

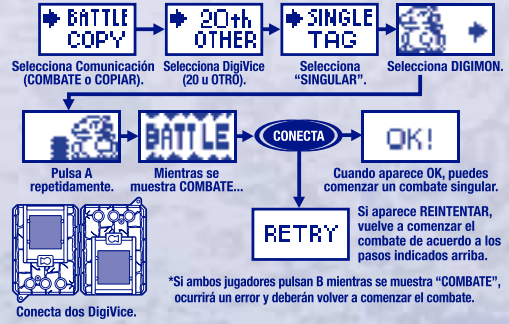
Pulsa **A** hasta que el icono de COMUNICACIÓN DE DOS DIGIVICE quede realzado, luego pulsa **B**. Si pulsas **C** regresarás a la pantalla de base.

[COMBATE SINGULAR ENTRE DIGIMON VERSIÓN 20]

Selecciona “20”, luego “SINGULAR” y confirma cada uno con **B**. Selecciona al DigiMon que deseas que combata y luego sigue las instrucciones en la página 16. Cuando aparezca “COMBATE” en la pantalla, conecta a dos DigiVices juntos, como se ilustra, y luego pulsa **B** para comenzar el combate.

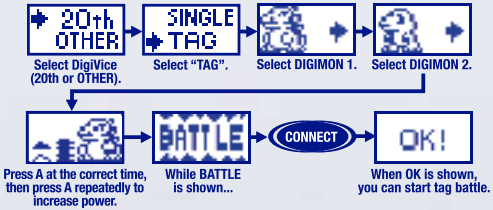

BATTLE COPY
20th OTHER
SINGLE TAG
Select Communication (BATTLE or COPY).
Select DigiVice (20th or OTHER).
Select "SINGLE".
Select DIGIMON.
Press A repeatedly.
BATTLE
While BATTLE is shown...
CONNECT
OK!
When OK is shown, you can start a single battle.
RETRY
If RETRY appears start battle over according to the steps above.
*If both players press B while 'BATTLE" is shown, an error will occur and you will have to start the battle over.
Connect two DigiVice.


BATTLE COPY
20th OTHER
SINGLE TAG
Sélectionnez Communication (« BATTLE » ou « COPY »).
Sélectionnez DigiVice (« 20th » ou « OTHER »).
Sélectionnez « SINGLE ».
Sélectionnez « DIGIMON ».
Appuyez sur A à plusieurs reprises.
BATTLE
Lorsque « BATTLE » est affiché…
CONNECTEZ
OK!
Lorsque « OK » est affiché, vous pouvez commencer un combat unitaire.
RETRY
Si « RETRY » s'affiche, recommencez le combat en suivant les étapes ci-dessus.
*Si les deux joueurs appuient sur B lorsque « BATTLE » est affiché, une erreur se produira et vous devrez recommencer le combat.
Connectez deux DigiVice.


BATTLE COPY
20th OTHER
SINGLE TAG
Selecciona Comunicación (COMBATE o COPIAR).
Selecciona DigiVice (20 u OTRO).
Selecciona "SINGULAR".
Selecciona DIGIMON.
Pulsa A repetidamente.
BATTLE
Mientras se muestra COMBATE...
CONECTA
OK!
Cuando aparece OK, puedes comenzar un combate singular.
RETRY
Si aparece REINTENTAR, vuelve a comenzar el combate de acuerdo a los pasos indicados arriba.
*Si ambos jugadores pulsan B mientras se muestra "COMBATE", ocurrirá un error y deberán volver a comenzar el combate.
Conecta dos DigiVice.

[TAG BATTLE BETWEEN 20TH VERSION DIGIMON]

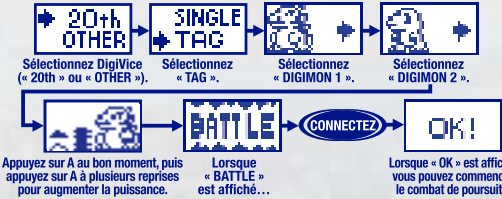
Select "20th" then "TAG" and confirm each with **B**. Select the DigiMon you would like to battle then follow the instructions on page 16. When "BATTLE" is shown on the screen, connect the two DigiVices together, as illustrated, and press **B** to start the battle.



*If after 6 battles both DigiMons have the same HP, the battle is a tie.

[COMBAT DE POURSUITE ENTRE LES DIGIMONS DE 20E VERSION]

Sélectionnez « 20th », puis « TAG » et confirmez chacun avec **B**. Sélectionnez le DigiMon que vous aimeriez combattre, puis suivez les instructions de la page 16. Lorsque « BATTLE » s'affiche à l'écran, connectez les deux DigiVices, tel qu'illustré, et appuyez sur **B** pour commencer le combat.


20th OTHER
SINGLE TAG
Sélectionnez DigiVice (« 20th » ou « OTHER »).
Sélectionnez « TAG ».
Sélectionnez « DIGIMON 1 ».
Sélectionnez « DIGIMON 2 ».
Appuyez sur A au bon moment, puis appuyez sur A à plusieurs reprises pour augmenter la puissance.
BATTLE
Lorsque « BATTLE » est affiché…
CONNECTEZ
OK!
Lorsque « OK » est affiché, vous pouvez commencer le combat de poursuite.

*Si après 6 combats les deux DigiMons ont le même HP, le combat est à égalité.

[COMBATE EN TÁNDEM ENTRE DIGIMON VERSIÓN 20]

Selecciona "20" y luego "EN TÁNDEM" y confirma cada uno con **B**. Selecciona el DigiMon con el que deseas combatir y luego sigue las instrucciones en la página 16. Cuando se muestre "COMBATE" en la pantalla, conecta los dos DigiVices juntos, como se ilustra, y pulsa **B** para comenzar el combate.

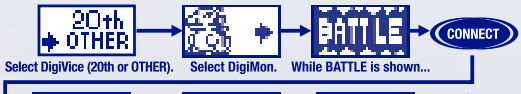
20th OTHER
SINGLE TAG
Selecciona DigiVice (20 u OTRO)
Selecciona "EN TÁNDEM".
Selecciona DIGIMON 1.
Selecciona DIGIMON 2.
Pulsa A en el momento correcto, luego pulsa A repetidamente para aumentar el poder.
BATTLE
Mientras se muestra COMBATE...
CONECTA
OK!
Cuando aparece OK, puedes comenzar el combate en tándem.

*Si después de 6 combates, ambos DigiMons tienen los mismos HP, el combate es un empate.

[BATTLE BETWEEN OTHER DIGIVICE DIGIMON]

You can battle DigiMon from additional classic DigiVices (page 32). Select “OTHER”. Select the DigiMon you would like to battle. When “BATTLE” is shown on screen connect two DigiVices together, as illustrated, and press **B** to start the battle. DigiMons will automatically use their special skills to battle. When an attack hits, HP marks will fill in. The first DigiMon to fill in their opponent’s HP wins.

***For the communication between DigiVice version 3 (15th) select D-3 when “BATTLE” is shown.**



Select DigiVice (20th or OTHER). Select DigiMon. While BATTLE is shown...

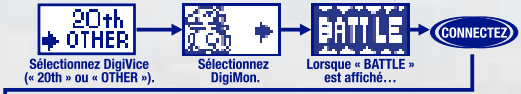
When “OK” is shown, you can start single battle. “Hit icon” will appear. You Win!

Attacks from all DigiVice versions will have the same effect.

[COMBAT AVEC D’AUTRES DIGIVICES DIGIMONS]

Vous pouvez combattre le DigiMon d’autres DigiVices classiques (page 32). Sélectionnez « OTHER ». Sélectionnez le DigiMon que vous aimeriez combattre. Lorsque « BATTLE » est affiché à l’écran, connectez les deux DigiVices, tel qu’illustré et appuyez sur **B** pour commencer le combat. Les DigiMons utiliseront automatiquement leurs aptitudes spéciales pour combattre. Lorsqu’une attaque frappe, les marques HP se rempliront. Le premier DigiMon à remplir les HP de son adversaire gagne.

***Pour la communication avec le DigiVice de version 3 (15e), sélectionnez « D-3 » lorsque « BATTLE » est affiché.**



Sélectionnez DigiVice (« 20th » ou « OTHER »). Sélectionnez DigiMon. Lorsque « BATTLE » est affiché…

Lorsque « OK » est affiché, vous pouvez commencer le combat unitaire. « L’icône de coup » s’affichera. Vous gagnez !

Les attaques de toutes les versions DigiVice auront le même effet.

[COMBATE ENTRE DIGIMONS DE OTRO DIGIVICE]

Puedes combatir un DigiMon desde DigiVices clásicos adicionales (página 32). Selecciona “OTRO”. Selecciona el DigiMon con el cual deseas combatir. Cuando se muestre “COMBATE” en la pantalla, conecta dos DigiVices juntos, como se ilustra, y pulsa **B** para comenzar el combate. Los DigiMons utilizarán automáticamente sus habilidades especiales para combatir. Cuando un ataque sea exitoso, se llenarán los puntos HP. El primer DigiMon que complete los HP de su oponente, será el ganador.

***Para la comunicación entre DigiVice versión 3 (15), selecciona D-3 cuando se muestre “BATTLE”.**

Selecciona DigiVice (20 u OTRO). Selecciona DigiMon. Mientras se muestra COMBATE...

Cuando aparece OK, puedes comenzar el combate singular. El “icono de Golpe” aparecerá. ¡Triunfaste!

Los ataques de todas las versiones de DigiVice tendrán el mismo efecto.

[HOW TO COPY 20TH ANNIVERSARY DIGIMON]

Press **A** until the TWO DIGIVICE COMMUNICATION icons are highlighted, then press **B**. Pressing **C** returns to the base screen. Select “COPY” then “SEND” confirming each with **B**. Select an adult DigiMon from the album with **A**, and confirm with **B**. When “COPY” is shown on the screen, connect the two DigiVices together and press **B** on either DigiVice. When “OK” appears, the copy is complete.

Select “BATTLE” or “COPY”. Select “SEND”. Select DigiMon to send. While “COPY” is shown.

Copy completed!

***You do not lose a DigiMon you copy.**

***When making a copy one person must select “SEND” and the other must select “GET”.**

***Selecting “send” on both DigiVices will not copy the DigiMon.**

[COMMENT COPIER UN DIGIMON DE 20E ANNIVERSAIRE]

Appuyez sur **A** jusqu’à ce que les icônes de COMMUNICATION AVEC DEUX DIGIVICES soient mises en évidence, puis appuyez sur **B**. Le fait d’appuyer sur **C** renvoie à l’écran principal. Sélectionnez « COPY », puis « SEND » en confirmant chacun avec **B**. Sélectionnez un DigiMon adulte de l’album avec **A** et confirmez avec **B**. Lorsque « COPY » est affiché à l’écran, connectez les deux DigiVices et appuyez sur **B** sur l’un ou l’autre DigiVice. Lorsque « OK » apparaît, la copie est terminée.

Sélectionnez « BATTLE » ou « COPY ». Sélectionnez « SEND ». Sélectionnez « DigiMon » pour envoyer. Lorsque « COPY » est affiché.

Copie terminée !

***Vous ne perdez pas un DigiMon que vous copiez.**

***Lorsque vous faites une copie, une personne doit sélectionner « SEND » et l’autre doit sélectionner « GET ».**

***Le fait de sélectionner « SEND » sur les deux DigiVices ne copiera pas le DigiMon.**

[CÓMO COPIAR EL DIGIMON DEL 20º ANIVERSARIO]

Pulsa **A** hasta que los iconos de COMUNICACIÓN DE DOS DIGIVICE queden realzados, luego pulsa **B**. Si pulsas **C** regresarás a la pantalla de base. Selecciona “COPY” y luego “ENVIAR” confirmando cada uno con **B**. Selecciona un DigiMon adulto del álbum con **A**, y luego confirma con **B**. Cuando aparezca “COPIAR” en la pantalla, conecta los dos DigiVices juntos y pulsa **B** en cualquiera de los DigiVice. Cuando aparezca “OK”, se habrá completado la copia.

Selecciona “COMBATE” o “COPIAR”. Selecciona “ENVIAR”. Selecciona al DigiMon para enviar. Mientras se muestra “COPIAR”.

¡La copia se ha completado!

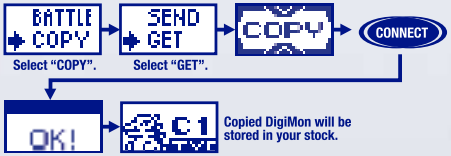
***No pierdes a un DigiMon que copias.**

***Cuando se hace una copia, una persona debe seleccionar “ENVIAR” y la otra debe seleccionar “ACEPTAR”**

***Si se selecciona “ENVIAR” en ambos DigiVices, no se copiará el DigiMon.**

[HOW TO RECEIVE 20TH ANNIVERSARY DIGIMON]

Press **A** until the TWO DIGIVICE COMMUNICATION icons are highlighted, then press **B**. Pressing **C** returns to the base screen. Select "COPY" then "GET" confirming each with **B**. When "COPY" is shown on screen, connect two DigiVices together and press **B** on either DigiVice. When "OK" appears the copy is complete. When "OK" is shown, the DigiMon sent to you will be added to your stock.



*Selecting "GET" on both DigiVices will not copy the DigiMon.

NOTE: You can Tag battle DigiMon you've copied with DigiMon you've raised. Be careful, the strength of a copied DigiMon may be less than the same type of DigiMon that you've raised. If you have 2 of the same type of DigiMon, you must select the one you do not want to battle.

***If you already have 2 DigiMons in your stock, a select screen will appear. Select the DigiMon you do not want to keep in stock.**

- To return to the previous menu while "Battle" or "COPY" is shown press **C**.
- If you separate DigiVices before "OK" appears, the copy may not work correctly.
- When "OK" is shown, the DigiVices can be separated.
- If "OK" does not appear, press **B**. If "ERROR" or "RETRY" appears, reconnect devices and prepare to connect again by pressing **B**.
- If the batteries are low, you will not be able to copy DigiMon.

[COMMENT RECEVOIR LE DIGIMON DE 20E ANNIVERSAIRE]

Appuyez sur **A** jusqu'à ce que les icônes de COMMUNICATION AVEC DEUX DIGIVICES soient mises en évidence, puis appuyez sur **B**. Le fait d'appuyer sur **C** renvoie à l'écran principal. Sélectionnez « COPY », puis « GET » en confirmant chacun avec **B**. Lorsque « COPY » est affiché à l'écran, connectez les deux DigiVices et appuyez sur **B** sur l'un ou l'autre DigiVice. Lorsque « OK » apparaît, la copie est terminée. Lorsque « OK » est affiché, le DigiMon qui vous a été envoyé sera ajouté à votre stock.

***Le fait de sélectionner « GET » sur les deux DigiVices ne copiera pas le DigiMon.**

REMARQUE : Vous pouvez combattre le DigiMon que vous avez copié avec le DigiMon que vous avez élevé. Faites attention, la force d'un DigiMon copié peut être inférieure à celle du même type de DigiMon que vous avez élevé. Si vous avez 2 DigiMons du même type, vous devez sélectionner celui que vous ne voulez pas combattre.

***Si vous avez déjà 2 DigiMons dans votre stock, un écran de sélection s'affichera. Sélectionnez le DigiMon que vous ne voulez pas garder en stock.**

- Pour retourner au menu précédent lorsque « Battle » ou « COPY » est affiché, appuyez sur **C**.
- Si vous séparez les DigiVices avant que « OK » n'apparaisse, la copie peut ne pas fonctionner correctement.
- Lorsque « OK » s'affiche, les DigiVices pourront être séparés.
- Si « OK » ne s'affiche pas, appuyez sur **B**. Si « ERROR » ou « RETRY » s'affiche, reconnectez les appareils et préparez-vous à vous connecter à nouveau en appuyant sur **B**.
- Si les piles sont faibles, vous ne pourrez pas copier le DigiMon.

[CÓMO RECIBIR EL DIGIMON DEL 20º ANIVERSARIO]

Pulsa **A** hasta que los iconos de COMUNICACIÓN DE DOS DIGIVICE queden realzados, luego pulsa **B**. Si pulsas **C**, regresarás a la pantalla de base. Selecciona "COPIAR" luego "GET" y confirma cada uno con **B**. Cuando aparezca "COPIAR" en la pantalla, conecta dos DigiVices juntos y pulsa **B** en cualquiera de los DigiVice. Cuando se muestre "OK", se habrá completado la copia. Cuando aparezca "OK", el DigiMon que te enviaron quedará agregado a tu inventario.

***Si se selecciona "OBTENER" en ambos DigiVices, no se copiará el DigiMon.**

NOTA: Puedes combatir el DigiMon que copiaste con el DigiMon que criaste en tándem. Ten cuidado, la fuerza de un DigiMon copiado puede ser menor que la del mismo tipo de DigiMon que has criado. Si tienes 2 DigiMons del mismo tipo, debes seleccionar al que no quieras combatir.

***Si ya tienes 2 DigiMons en tu inventario, aparecerá una pantalla de selección. Selecciona el DigiMon que no quieras mantener en tu inventario.**

- Para regresar al menú anterior mientras se muestra "Combate" o "COPIAR", pulsa **C**.
- Si separas DigiVices antes de que aparezca "OK", es posible que la copia no funcione correctamente.
- Cuando se muestra "OK", los DigiVices se pueden separar.
- Si no aparece "OK", pulsa **B**. Si aparece "ERROR" o "REINTENTAR", reconecta los aparatos y prepárate para conectar nuevamente, pulsando **B**.
- Si las pilas están casi agotadas, no podrás copiar un DigiMon.

THE FOLLOWING DIGIVICES CAN CONNECT:

- Digital Monster DigiVice (released in 1997)
- DigiVice Ver.15th (released in 2015)
- D-3 DigiVice Ver.15th (released in 2016)
- Digital Monster Ver.20th DigiVice (released in 2017 in Japan, 2019 other markets)

***Refer to each DigiVices' manual for specific device instructions.**

***All DigiVices may not be compatible with each other.**

***Copied DigiMons are only compatible with the Ver. 20th DigiVice.**

J. ALERT

When your DigiMon is hungry, low on protein or when it's time for bed, it will make an alert sound.

LES DIGIVICES SUIVANTS PEUVENT SE CONNECTER :

- Monster DigiVice numérique (lancé en 1997)
- DigiVice version 15 (lancé en 2015)
- D-3 DigiVice version 15 (lancé en 2016)
- Monster DigiVice numérique version 20 (lancé en 2017 au Japon, 2019 dans les autres marchés)

***Référez-vous au manuel de chaque DigiVice pour voir les instructions spécifiques à l'appareil.**

***Certains DigiVices peuvent ne pas être compatibles avec d'autres appareils.**

***Les DigiMons copiés sont uniquement compatibles avec le DigiVice version 20.**

J. ALERTE

Lorsque votre DigiMon a faim, qu'il est faible en protéines ou que c'est l'heure de le mettre au lit, il émettra un son d'alerte.

LOS SIGUIENTES DIGIVICES SE PUEDEN CONECTAR:

- Digital Monster DigiVice (lanzado en 1997)
- DigiVice Ver.15th (lanzado en 2015)
- D-3 DigiVice Ver.15th (lanzado en 2016)
- Digital Monster Ver.20th DigiVice (lanzado en 2017 en Japón, en 2019 en otros mercados)

***Consulta el manual de cada DigiVice para obtener instrucciones específicas para el aparato.**

***No todos los DigiVices son compatibles entre sí.**

***Los DigiMons copiados son compatibles solamente con la versión 20 de DigiVice.**

J. ALERTA

Cuando tu DigiMon tiene hambre, su proteína está baja o cuando es la hora de irse a la cama, emitirá un sonido de alerta.

6. DEATH OF DIGIMONS

When a DigiMon dies of hunger, injury or natural causes, a grave stone will appear.

If your DigiMon has died from natural causes, select the Status icon to see his history. Your deceased DigiMon will have left you a new egg to hatch.

Deceased

Survival record

7. SELECTING A DIGIMON EGG

When you receive a new DigiMon egg you can select the design of the egg you would like to hatch by pressing **A** & **B** together. The selected egg will hatch within a minute.

DigiMon Egg

NOTE: When certain conditions are met, you will have more eggs to select from.

6. DÉCÈS DES DIGIMONS

Lorsqu'un DigiMon meurt de faim, d'une blessure ou de causes naturelles, une pierre tombale s'affichera.

Si votre DigiMon est mort de causes naturelles, sélectionnez l'icône d'état pour voir ses antécédents. Votre DigiMon décédé vous aura laissé un nouvel œuf à éclore.

Décédé

Registre de survie

7. SÉLECTION D'UN ŒUF DIGIMON

Lorsque vous recevrez un nouvel œuf DigiMon, vous pourrez sélectionner le modèle de l'œuf que vous aimeriez faire éclore en appuyant sur **A** et **B** simultanément. L'œuf sélectionné éclora dans une minute.

Œuf DigiMon

REMARQUE : Lorsque certaines conditions sont satisfaites, vous aurez plus d'œufs parmi lesquels choisir.

6. MUERTE DE DIGIMONS

Cuando un DigiMon muere de hambre, por heridas o por causas naturales, aparece una lápida.

Si tu DigiMon ha fallecido por causes naturales, selecciona el icono de Estado para visualizar su historia. Tu DigiMon muerto te habrá dejado un nuevo huevo para nacer.

Muerto

Récord de sobrevivencia

7. SELECCIÓN DE UN HUEVO DE DIGIMON

Cuando recibas un nuevo huevo de DigiMon podrás seleccionar el diseño del huevo que deseas hacer nacer, pulsando **A** y **B** al mismo tiempo. El huevo seleccionado romperá el cascarón en un minuto.

Huevo de Digimon

NOTA: Cuando se cumplan ciertas condiciones, tendrás más huevos para seleccionar.

8. SOUND

From the base screen press **A** & **C** together to turn on/off the sound function.

When the sound is off, you will not receive audible alerts.

8. SON

À partir de l'écran principal, appuyez sur **A** et **C** simultanément pour allumer/éteindre la fonction du son.

Lorsque le son sera éteint, vous ne recevrez pas d'alertes audibles.

8. SONIDO

Desde la pantalla de base, pulsa **A** y **C** simultáneamente para activar/desactivar la función de sonido.

Cuando el sonido esté apagado, no recibirás alertas sonoras.

9. EVOLUTION OF DIGIMONS

Approximate time between stages

10 MINUTES · 6 HOURS · 24 HOURS · 36 HOURS · 48 HOURS

INFANCY · INFANCY II · ROOKIE · CHAMPION · ULTIMATE · MEGA

A newborn DigiMon isn't ready for battle.

Strong enough to battle and communicate with other DigiVices.

Stronger attack power.

Will evolve under certain conditions.

Stronger than the Ultimate form. Even harder conditions than Ultimate form.

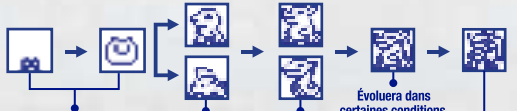
*DigiMons that are asleep do not evolve.

9. ÉVOLUTION DES DIGIMONS

Durée approximative entre les stades

10 MINUTOS · 6 HEURES · 24 HEURES · 36 HEURES · 48 HEURES

ENFANCE · ENFANCE II · RECRUE · CHAMPION · MAXIMUM · MÉGA



Un DigiMon nouveau-né n'est pas prêt à combattre.

Assez fort pour combattre et communiquer avec d'autres DigiVices.

Puissance d'attaque plus forte.

Évoluera dans certaines conditions.

Plus fort que la forme maximum. Conditions encore plus difficiles que pour la forme maximum.

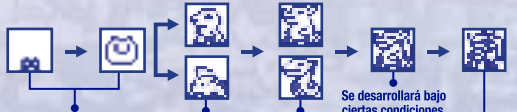
*DigiMons que están dormidos no se desarrollan.

9. EVOLUCIÓN DE DIGIMONS

Tiempo aproximado entre etapas

10 MINUTOS · 6 HORAS · 24 HORAS · 36 HORAS · 48 HORAS

INFANCIA · INFANCIA II · NOVATO · CAMPEÓN · MÁXIMO · MEGA



Un DigiMon recién nacido no está listo para el combate.

Suficientemente fuerte para combatir y comunicarse con otros DigiVices.

Poder de ataque más fuerte.

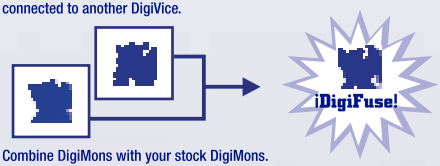
Se desarrollará bajo ciertas condiciones.

Más fuerte que en la forma Máxima. Condiciones aún más difíciles que en la forma Máxima.

*DigiMons que están dormidos no se desarrollan.

10. SPECIAL SECRETS!

1. Under certain conditions, you may get a special DigiMon egg! DigiMons hatched from special eggs will evolve into stronger DigiMons. Raise him as you would a normal DigiMon. To increase your chances of receiving a special egg, raise all your DigiMons well, then battle and share your DigiMons.
2. Some Ultimate DigiMon can grow especially strong when their DigiVice is connected to another DigiVice.



Combine DigiMons with your stock DigiMons.

10. SECRETS SPÉCIAUX !

1. Dans certaines conditions, vous pouvez obtenir un œuf DigiMon spécial ! Les DigiMons qui ont éclos d'œufs spéciaux deviendront des DigiMons plus forts. Élevez-les comme vous le feriez pour un DigiMon normal. Pour augmenter vos chances de recevoir un œuf spécial, élevez bien tous vos DigiMons, puis combattez et partagez vos DigiMons.
2. Certains DigiMons maximum peuvent devenir particulièrement forts lorsque leur DigiVice est connecté à un autre DigiVice.

Combinez les DigiMons avec les DigiMons de votre stock.

10. ¡SECRETOS ESPECIALES!

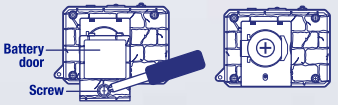
1. Bajo ciertas condiciones, ¡es posible que recibas un huevo de DigiMon especial! Los DigiMons que nazcan de huevos especiales, evolucionarán para ser DigiMons más fuertes. Críalos como lo harías con un DigiMon común. Para aumentar tus probabilidades de recibir un huevo especial, cría bien a todos tus DigiMons, luego combate y comparte tus DigiMons.
2. Ciertos DigiMon Máximos pueden crecer especialmente fuertes cuando su DigiVice está conectado a otro DigiVice.

Combina DigiMons con los DigiMons en tu inventario.

11. CHANGING BATTERIES

⚠ WARNING: This product contains a Button or Coin Cell Battery. A swallowed Button or Coin Cell Battery can cause internal chemical burns in as little as two hours and lead to death. Dispose of used batteries immediately. Keep new and used batteries away from children. If you think batteries migh have been swallowed or placed inside any part of the body, seek immeidate medical attention.

Batteries are low when the screen becomes blurry or the low battery icon appears.



*Adult assembly required.

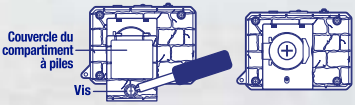
*Your DigiVice will not function correctly with a low battery.

1. Loosen the screw from battery door and remove door.

11. REMPLACEMENT DES PILES

⚠ AVERTISSEMENT: Ce produit contient une pile de type bouton ou pièce. Une pile de type bouton ou pièce avalée peut causer des brûlures chimiques internes en seulement deux heures et entraîner la mort. Jetez les piles usagées immédiatement. Gardez les piles neuves et usagées hors de la portée des enfants. Si vous croyez que les piles peuvent avoir été avalées ou placées dans n'importe quelle partie du corps, consultez un médecin immédiatement.

Les piles sont faibles lorsque l'écran devient flou ou lorsque l'icône de pile faible apparaît.



*Un adulte doit effectuer l'assemblage

*Votre DigiVice ne fonctionnera pas correctement avec une pile faible.

1. Desserrez la vis du couvercle du compartiment à piles et retirez le couvercle.

11. CAMBIO DE PILAS

⚠ ADVERTENCIA: Este producto contiene una pila tipo botón o pieza. Si se traga una pila tipo botón o pieza esta puede resultar en quemaduras químicas internas en solamente dos horas y puede provocar la muerte. Descarte la pilas usadas inmediatamente. Mantenga las pilas nuevas y usadas fuera del alcance de los niños. Si usted cree que las pilas se han tragado o se han puesto dentro de alguna parte del cuerpo, consulte con un médico inmediatamente.

Las pilas están casi agotadas cuando la pantalla se pone borrosa o cuando aparece el icono de pila casi agotada.

*Requiere ensamblaje por parte de un adulto.

*Tu DigiVice no funcionará correctamente con una pila casi agotada.

1. Afloja el tornillo de la puerta del compartimiento de pilas y retira la puerta.

11. CHANGING BATTERIES

❷ Remove and replace battery (CR2032). Double checking the +/- battery positions.

❸ Replace the battery door and tighten the screw.

❹ Follow the reset Load & Reset process.

12. LOAD /RESET

After replacing the battery use **A** to select "LOAD" then confirm with **B** to continue from where you left off.

***If you select and confirm "RESET" All previous play will be deleated.**

13. WHEN TO RESET

When the DigiVice isn't functioning properly. Press the reset button.

***The reset button should not be pressed unnecessarily as pressing it will erase all saved play.**

11. REMPLACEMENT DES PILES

❷ Retirez et remplacez la pile (CR2032). Vérifiez à nouveau la polarité +/- des piles.

❸ Remettez le couvercle du compartiment à piles en place et serrez la vis.

❹ Suivez les étapes du processus de charge et de réinitialisation.

12. CHARGE / RÉINITIALISATION

Après avoir remplacé la pile, utilisez A pour sélectionner « LOAD », puis confirmez avec B pour continuer à partir du même point où vous vous êtes arrêté.

***Si vous sélectionnez et confirmez « RESET », tous les jeux précédents seront supprimés.**

13. QUAND RÉINITIALISER

Lorsque le DigiVice ne fonctionne pas correctement. Appuyez sur le bouton de réinitialisation.

***Vous ne devriez pas appuyer inutilement sur le bouton de réinitialisation, car il effacera tous les jeux sauvegardés.**

11. CAMBIO DE PILAS

❷ Retira la pila y cámbiala (CR2032). Verifica las posiciones de +/- de la pila.

❸ Vuelve a colocar la puerta del compartimiento de pilas y aprieta el tornillo.

❹ Sigue los pasos del proceso de Carga y Restablecimiento.

12. CARGAR/RESTABLECER

Después de cambiar la pila, pulsa **A** para seleccionar "CARGAR", luego confirma con **B** para continuar desde donde habías dejado.

Si seleccionas y confirmas "RESTABLECER", se borrará todo el juego anterior.

13. CUANDO RESTABLECER

Cuando tu DigiVice no esté funcionando debidamente, pulsa el botón de restablecimiento.

***No se debe pulsar el botón de restablecimiento cuando no sea necesario ya que se borrará todo el juego que se había guardado.**

14. ADDITIONAL INFORMATION

The clock may shift +/-10 seconds a day.

FOR CUSTOMER SERVICE:

- Web: Bandai.com
- Phone: 714-816-9560
- By Mail:
  Bandai America Inc. Attn: Customer Service 2120 Park Place, Suite #120 El Segundo, CA 90245

14. INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

L'horloge peut changer de +/- 10 secondes par jour.

POUR LE SERVICE À LA CLIENTÈLE :

- Web : Bandai.com
- Téléphone : 714-816-9560
- Par courriel :
  Bandai America Inc. À l'attention du : Service à la clientèle 2120 Park Place, Suite #120 El Segundo, CA 90245

14. INFORMACIÓN ADICIONAL

El reloj puede cambiar +/- 10 segundos por día.

PARA ATENCIÓN AL CLIENTE:

- Web: Bandai.com
- Teléfono: 714-816-9560
- Por correo:
  Bandai America Inc. Attn: Customer Service 2120 Park Place, Suite #120 El Segundo, CA 90245

MADE IN CHINA
Manufactured for Bandai America Incorporated,
2120 Park Place, Suite 120, El Segundo, California 90245
Actual size, color, style and decoration may vary. Used under license by Bandai. Bandai Logo: ® and © 2021 Bandai. TAMAGOTCHI and all related logos, names and distinctive likenesses are the exclusive property of Bandai. © BANDAI. All Rights Reserved.

FABRIQUÉ EN CHINE
Fabriqué pour Bandai America Incorporated,
2120 Park Place, Suite 120, El Segundo, California 90245
Taille réelle, couleur, style et décoration pouvant varier. Utilisé sous licence par Bandai. Logo Bandai : MD et © 2021 Bandai. TAMAGOTCHI et les logos, noms et ressemblances distinctives connexes appartiennent exclusivement à Bandai. © BANDAI. Tous droits réservés.

HECHO EN CHINA
Fabricado para Bandai America Incorporated,
2120 Park Place, Suite 120, El Segundo, California 90245
Tamaño real, color, estilo y decoración pueden variar. Usado bajo licencia por Bandai. Logotipo Bandai: ® y © 2021 Bandai. TAMAGOTCHI y todos los logotipos, nombres y similitudes distintivas asociadas son propiedad exclusiva de Bandai. © BANDAI. Todos los derechos reservados.

Importado y Distribuido en México por:
BANDAI CORPORACIÓN MEXICO, S.A. DE C.V.
Avenida de los Insurgentes Sur No. 863, 11, Col. Nápoles,
Alcaldía Benito Juárez, C.P. 03810, Ciudad de México, México.
Tel. 8001BANDAI (800 1226324) Hecho en China.

Retain packaging and instruction as it contains important information.
Conservez l'emballage et les instructions car ils contiennent des informations importantes.
Conservar la dirección del distribuidor y la caja dado e instrucciones que contiene información importante.